

Astérix®

LE DÉFI DE CÉSAR

Diffusé par

EMME INTERACTIVE



PHILIPS

UDERZO



Astérix®

LE DÉFI DE CÉSAR

Diffusé par

EMME
INTERACTIVE

INFOGRAMES

CONFIGURATION NECESSAIRE

Ordinateur 100% compatible PC : 386 DX 33 et supérieur. 33 Mhz recommandés. MS DOS 5.0 ou versions ultérieures. 540 Ko de mémoire conventionnelle libre requis sous DOS. 512 Ko d'EMS.

Ecran VGA 256 couleurs. Lecteur CD-ROM taux de transfert minimum 150 Ko/seconde.

Carte sonore Sound Blaster 2.00 ou ultérieure, ou 100% compatible.

INSTALLATION

Attention : Ce programme n'est pas prévu pour tourner sous WINDOWS. Si vous êtes sous WINDOWS, appuyez sur les touches Alt et F4 simultanément pour accéder au DOS.

Lancement sous MS.DOS :

Placez le disque Astérix dans le lecteur de CD-ROM que nous appellerons E: par commodité (si votre unité CD-ROM n'est pas E, remplacez la lettre E par la lettre de l'unité CD-ROM correspondant à votre ordinateur). Le DOS étant chargé, tapez E: et appuyez sur ENTREE. Puis tapez ASTERIX et appuyez sur ENTREE.

En cas de problème, et si un message d'erreur apparaît à l'écran, reportez-vous au chapitre guide pratique.

Tout le jeu est jouable entièrement à la souris ou au clavier. En pratique, certains jeux sont plus ou moins adaptés à l'une des deux interfaces.

PRECAUTIONS

Attention, lorsque vous jouez à ASTERIX, le disque doit toujours se trouver dans le lecteur, celui-ci étant fermé.

Le rangement et la manipulation d'un disque CD-ROM nécessite autant de soins que pour un CD audio. Vous n'aurez pas à le nettoyer si vous le manipulez uniquement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation.

Commandes : Clavier

Touches fléchées pour déplacement du curseur.

Barre d'espacement pour valider et pour tout ce qui correspond au bouton gauche de la souris.

Touche ESCAPE pour interrompre une séquence en cours.

Touche "P" pour se mettre en pause (sur l'écran du jeu : écran 9 cases).

Vous pouvez régler le volume sonore en appuyant sur la touche F1 pour le diminuer ou F2 pour l'augmenter.

Sélection :

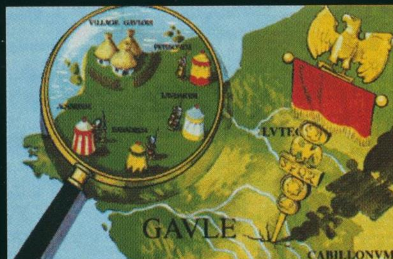
A l'aide de la souris ou des touches fléchées, vous passez d'une zone active à l'autre. Une zone activable se matérialise par un effet graphique (changement de couleur, encadrement).

Les zones activables étant présélectionnées, on peut utiliser indifféremment les touches fléchées ou la souris.

Validation

En cliquant avec le bouton gauche de la souris, ou en appuyant sur la barre d'espacement, vous validez l'option sélectionnée.





Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ...
Toute la Gaule est occupée par les Romains.

Toute ? Non !!! Un village, peuplé d'irréductibles Gaulois, résiste à l'envahisseur...



Et, sous la conduite du chef Abraracourcix, nos amis en font voir de toutes les couleurs aux légionnaires romains grâce à la potion magique que prépare le druide Panoramix.



Et cela ne fait pas rire Jules César.

Mais alors pas du tout !!!

Et il a pris le pari d'empêcher les Gaulois de faire le tour de l'empire romain !



Chiche !

Alors ??? Prêt à relever le défi lancé par César, en devenant Astérix, Obélix, Bonemine, Falbala, Goudurix ou Agecanonix ?



SOMMAIRE :

INSTALLATION

Les joueurs s'installent autour de l'ordinateur. On dispose le plan de jeu sur la table et la boîte dans un coin éloigné de la pièce.

La partie sera menée tambour battant par le druide Panoramix qui distribuera des gourdes de potion magique (sauf à Obélix qui est tombé dedans quand il était petit) et donnera un certain nombre d'indications concernant le déroulement du jeu.





Chacun doit collecter, en temps limité, un certain nombre d'objets locaux qui seront autant de preuves de passage dans les pays, et, avant l'heure fatidique...



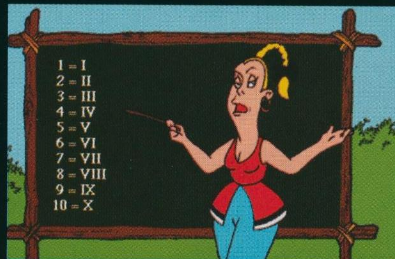
... revenir le premier au village !
Le parcours de jeu fait le tour de l'empire romain, de la brumeuse Bretagne aux confins de la Palestine.



Il comporte 54 cases : 9 "pays", 15 "épreuves-jeux", 4 "prisons", 4 "potions magiques", 6 "pièges", 4 "repos", 10 "rencontres personnages" et 2 "surprises".



Selon la durée du jeu et, bien sûr, les aléas du sort, chaque joueur est amené à faire plusieurs tours de circuit au cours d'une même partie.



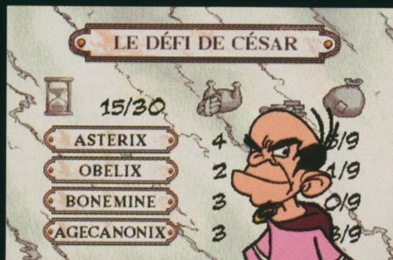
Pour gagner les objets témoins, il suffit de répondre juste aux questions posées par Maestria dans les cases "Pays".



On peut également se les procurer chez le marchand phénicien Epidemaïs contre des sesterces gagnés dans les épreuves.

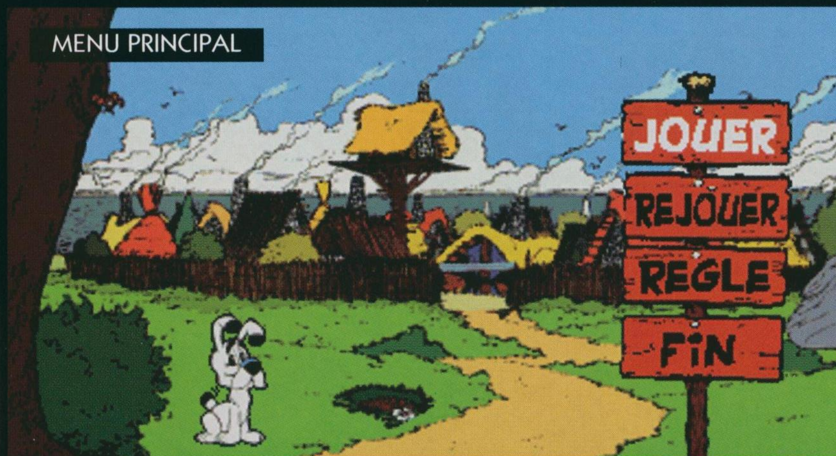


Les gadgets du druide-espion Zérozérosix seront bien utiles pour aller sur une case particulière....



... mais attention aux rencontres avec l'ignoble Tullius Détritus qui risque de semer la zizanie parmi les concurrents !





"JOUER" sert à commencer une partie en choisissant les options.
"REJOUER" permet de refaire une partie avec les mêmes choix que la précédente.
"REGLE" donne accès à une séquence de présentation du jeu.
"FIN" doit être sélectionné pour terminer l'utilisation du disque (après avoir confirmé son choix bien sûr).

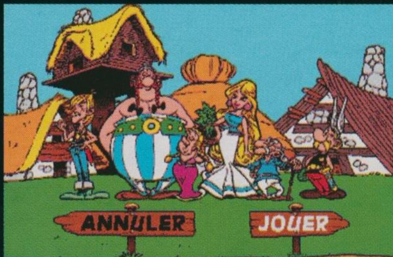
Pour passer d'une pancarte à l'autre, il suffit d'utiliser les touches fléchées ou de diriger la souris dans la direction choisie (haut-bas). L'option est alors écrite en blanc.

L'appui sur le bouton gauche de la souris valide le choix.

En dirigeant la souris vers la gauche, on active IDÉFIX. En validant, on accède directement à une séquence de jeu d'action. Pour revenir aux pancartes, dirigez la souris vers la droite.

Si une partie a commencé automatiquement (démonstration), on peut l'interrompre par un simple clic. Le retour au menu principal se fera à la fin du jeu en cours.





DEBUT DE PARTIE

Il faut d'abord que chacun choisisse le personnage qui le représentera.

Pour cela, le premier joueur utilise la souris pour désigner son personnage puis valide. Il doit ensuite choisir son niveau (voir ci-contre).

Un autre joueur peut alors faire la même opération (sans, évidemment, choisir le même personnage !).

Quand il n'y a plus de volontaires, on peut passer à la suite en cliquant sur la pancarte "Jouer".

Si une erreur est commise, cliquer sur la pancarte "Annuler" pour revenir au menu principal.

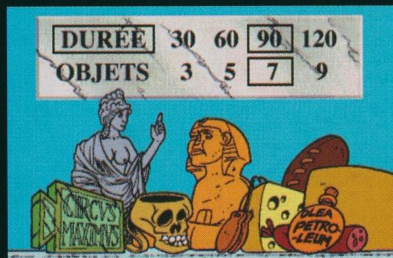


NIVEAU

Pour modifier le réglage, utiliser les flèches haut-bas (Niveau facile, moyen ou difficile)

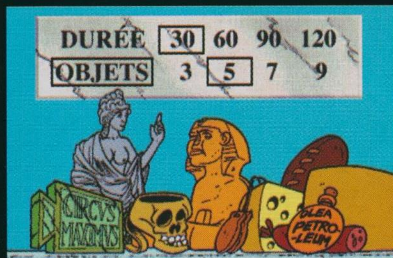


ou gauche-droite (Action / Réflexion). Il ne faut valider que lorsque les 2 catégories sont réglées. Voir également page 15.

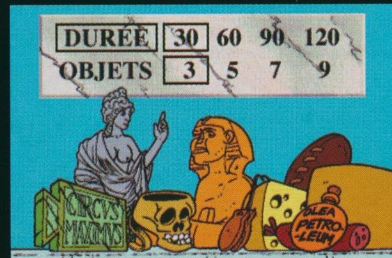


OPTIONS

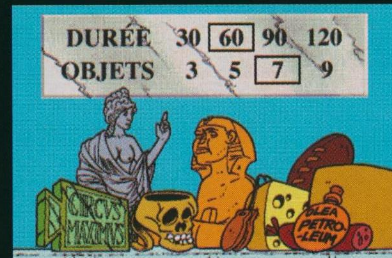
Cet écran permet de définir la durée du jeu (30 minutes à 2 heures) et l'enjeu du pari : le nombre d'objets à ramener.



On peut néanmoins modifier ce chiffre en se plaçant sur "OBJETS" pour déterminer ensuite le nombre d'objets à collecter.

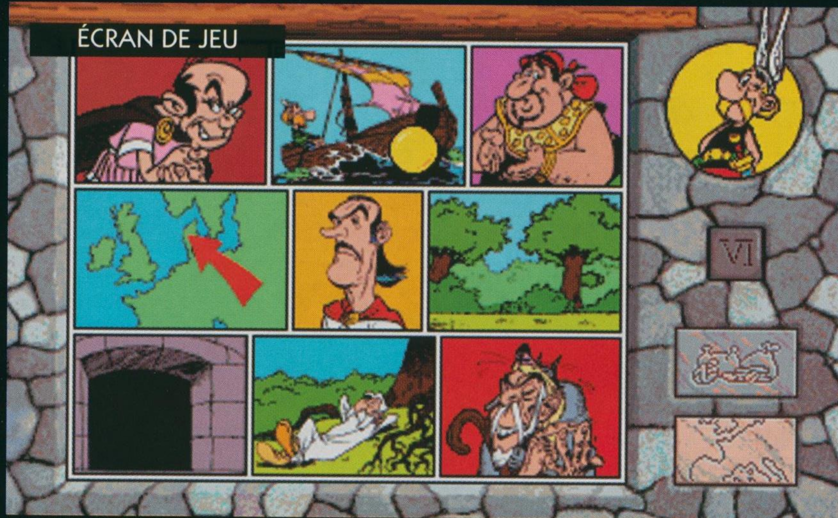


Quand on change le temps (souris gauche-droite) le nombre d'objets s'adapte de façon à rendre le défi cohérent avec la durée et le nombre de joueurs.



Quand ces choix sont effectués, valider pour commencer la partie.

ÉCRAN DE JEU



Dès que son tour arrive, le joueur doit vite s'emparer de la souris et cliquer immédiatement (s'il tarde trop, il peut perdre son tour !). Le pion est toujours sur l'une des cases de la bande supérieure.

En déplaçant la souris de haut en bas puis en validant une des options, on peut :

- lancer le dé
- consulter son "marbre de route" (marbre gris) ou la carte (marbre rose)
- faire une pause (touche "P")

Sauf dans le cas de la "Prison", la case de départ n'a pas d'importance. Seule compte la case où arrive le pion en fonction du chiffre obtenu avec le dé...



FIN DE PARTIE

Quand on est en possession du nombre d'objets requis, il faut revenir au village.

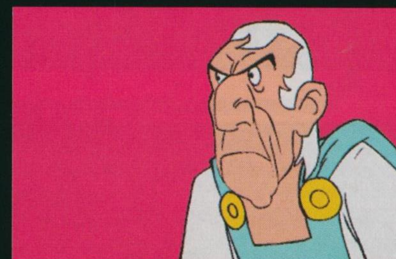


Dans ce cas, pour faciliter le retour, la case village est élargie à la totalité de la bande (soit 3 cases) et représente "le banquet final".



C'est le premier qui a ramené les objets qui est déclaré vainqueur et reçoit les lauriers !

Si l'heure limite est atteinte avant...



... C'est malheureusement César qui a gagné... (Pour cette fois seulement... et il ne perd rien pour attendre !).

MARBRE DE ROUTE

Sur ce “marbre de route” sont gravées les informations concernant la situation du joueur :
Le nombre de sesterces, de gourdes de potion magique, d’objets à ramener et le détail de ceux déjà acquis (ils sont marqués d’une croix)

En utilisant les touches fléchées (haut-bas), on peut revenir au jeu :

- directement (RETOUR)
- en passant par la carte générale (CARTE)
- en regardant la situation des autres joueurs (SCORE)

Il est aussi possible d’abandonner en laissant les autres continuer (ABANDON) ou d’interrompre complètement la partie pour revenir au menu principal (FIN).






ECRAN SCORE

Ce marbre permet de connaître la situation des autres joueurs (nombre de gourdes de potion magique et de sesterces, nombre d’objets possédés) et le temps de jeu restant (en minutes).
Un simple clic permet de revenir au jeu.

CARTE GENERALE

Cet écran donne une vision globale du parcours et la position des concurrents.
Les 9 cases encadrées en rouge correspondent à celles qui sont affichées dans l’écran de jeu pour ce tour.
Un simple clic permet de revenir au jeu.

INFORMATION SUR LES NIVEAUX DE JEU

Pour permettre un jeu équilibré malgré la différence d’âge des participants à la même partie, ce titre comporte un choix de niveaux de jeu (facile-moyen-difficile) séparé en deux catégories : Action et Réflexion.

Tous les panachages sont possibles : Action facile - Réflexion difficile pour les parents qui n’ont pas l’habitude des jeux vidéo… ; Action difficile - Réflexion facile pour les plus jeunes surdoués de la manette de jeu !

Ces niveaux permettent également une progression. Quand les jeux deviennent faciles, on peut décider de jouer au niveau supérieur dans la catégorie correspondante.

Le réglage de niveau joue sur la difficulté des jeux et le temps disponible pour les réussir.

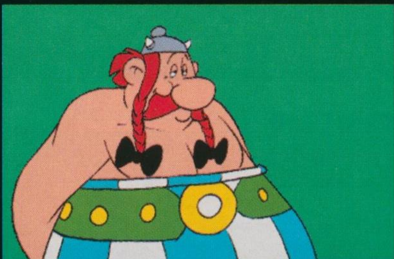


POTION MAGIQUE

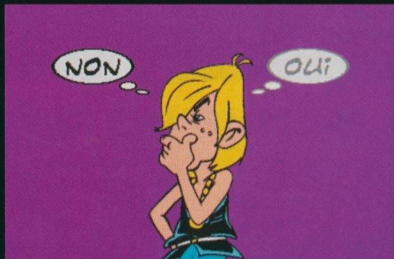
On commence le jeu avec un nombre de gourdes de potion magique qui dépend du niveau (Facile : 3 / Moyen : 2 / Difficile : 1).



On obtient de nouvelles gourdes de potion magique en tombant sur les cases "Potion". On ne peut pas dépasser le nombre de 5.



Bien sûr Obélix n'a pas besoin de potion (Il est tomb... Ah oui vous êtes déjà au courant !). En revanche, il a un grand besoin de sangliers rôtis... qui lui font le même usage.



CONFIRMATION

Pour donner une confirmation, il suffit de sélectionner la bulle correspondant à son choix (texte plus foncé) et de valider.





TEMPS LIMITÉ

Chaque fois qu'un joueur doit intervenir, son temps de réponse est limité pour que le jeu garde un rythme rapide. Si le joueur ne choisit pas, Panoramix le fait à sa place !



ANIMATIONS ET COMMENTAIRES

Pour gagner du temps, il est presque toujours possible d'interrompre une animation ou un commentaire...



Il suffit de cliquer pendant son déroulement.

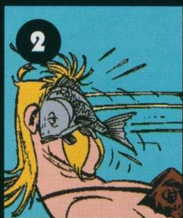


JEU SOLITAIRE

On peut jouer tout seul même si c'est plus amusant à plusieurs. Dans ce cas le jeu fonctionne de la même façon sauf, bien sûr, pour les jeux collectifs...

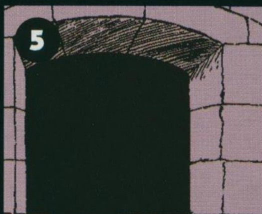






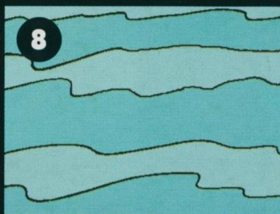














CASES 1 A 9

1. "Le village"
C'est sur cette case que devra revenir le joueur qui possédera assez d'objets ! Elle sera alors élargie à toute la bande et représentera le banquet. En temps normal, quand on tombe dessus, elle fonctionne comme les cases "Pays" (voir n°19) et la question concerne la Gaule.

2. Jeu d'action : "Des poissons pas très frais"
Il faut aider Cétautomatix le forgeron à éviter tous les poissons lancés par Ordralphabétix... en sautant ou se baissant (touches haut ou bas).

3. Jeu de réflexion : "Non, tu ne chanteras pas !!"
Assurancetourix joue une série de notes de plus en plus longue. Il faut la jouer après lui en utilisant les touches fléchées qui correspondent à la corde choisie (indiquée par les petites flèches dessinées).

4. Jeu "Des détails à la loupe..."
En déplaçant à l'aide de la souris le curseur en forme de flèche, il faut désigner la case vide du dessin correspondant au morceau encadré sur le côté.
La dernière pièce du puzzle vient se mettre en place toute seule...

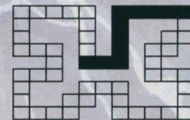
5. Prison (voir case 30)

6. Piège dans la forêt
(renvoi automatique du pion sur une autre case)

7. Question Bretagne (voir case 19)

8. Jeu de réflexion : "Le brouillard"
Dès que le brouillard recouvre le paysage (c'est fréquent en Bretagne !) on entend le bruit fait par un animal. Sans se tromper, il faut cliquer à l'endroit où il est censé se trouver...

9. Potion magique (voir case 22)



GAGNER DES SESTERCES...

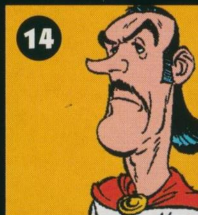
A la fin d'une épreuve réussie on entend tinter les sesterces gagnés. Leur nombre (de 1 à 3) dépend, selon les jeux, de la difficulté de celui-ci, du temps mis pour gagner, de la qualité du résultat et du niveau du joueur.











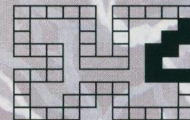








CASES 10 A 18



10. Tullius Détritus (voir case 50)

11. Jeu d'action : "Tempête en mer du Nord"
Pour aider Jolitorax à traverser cette zone dangereuse, il faut guider le frêle esquif à travers les icebergs (touches gauche / droite).

12. Epidemaïs (voir case 39)

13. Question Normands (voir case 19)

14. Zérozérosix (voir case 29)

15. Coup de bélier (renvoi automatique du pion sur une autre case)

16. Prison (voir case 30)

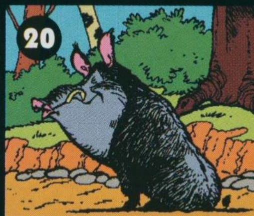
17. Case "Repos" (Autres cases : 26-34-46)
Le joueur mérite bien cette petite halte ! Il faut espérer que des brigands n'en profiteront pas pour lui dérober des sesterces...

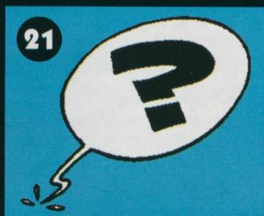
Ces cases peuvent être aussi l'occasion de jeux collectifs animés par Panoramix. A la fin, on doit indiquer, selon les cas, le gagnant ou le perdant (désigner la plaque de marbre correspondant au joueur).

18. Le Devin
Il demande de prédire le nombre de gourdes de potion magique possédées par son prochain visiteur. Pour répondre, il suffit de faire fonctionner son don de voyance... et de désigner, parmi les groupes de gourdes pendues au plafond de la hutte, celui qui correspond au nombre choisi.

La réponse est obtenue à la visite suivante et le gagnant éventuel remporte l'enjeu du pari : des sesterces.

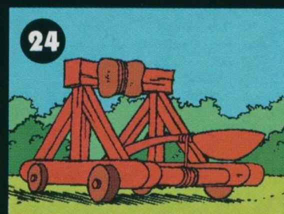










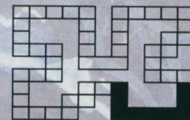








CASES 19 A 27



19. Question Belgique/Allemagne/Suisse
(Autres cases : 1-7-13-25-31-37-43-49)

Une question de difficulté variant avec le niveau choisi est posée au tableau noir.

Il faut répondre en choisissant la bonne réponse (touches haut-bas) et en validant sa proposition. Le temps est limité.

En cas d'erreur, on peut éventuellement utiliser une gourde de potion magique (Obélix, tu devras donner un sanglier !) pour avoir accès à une question de rattrapage.

20. Jeu d'action : "Les sangliers"
Il faut cliquer sur les têtes de sangliers dès qu'ils apparaissent dans les buissons. Sans en rater aucun ! Attention, vivacité exigée ! ... Le curseur en forme de flèche est inexorablement attiré vers la gauche ou vers la droite pour accroître la difficulté.

21. Case surprise (Autre case : 45)

22. Potion magique (Autres cases : 9-35-54)
A chaque passage, on gagne une gourde de potion magique (un sanglier rôti pour Obélix...).

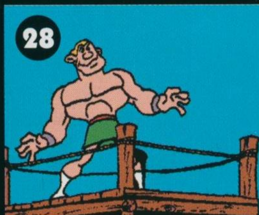
23. Jeu d'action : "Le ciel sur la tête"
Les flèches gauche et droite permettent de diriger le personnage qui court sur la route du dolmen en évitant tous les objets qui tombent du ciel.

24. Catapulte (renvoi automatique du pion sur une autre case)

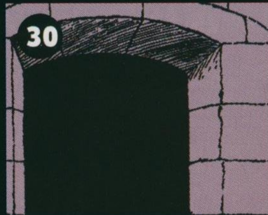
25. Question Italie (voir case 19)

26. Case "Repos" (voir case 17)

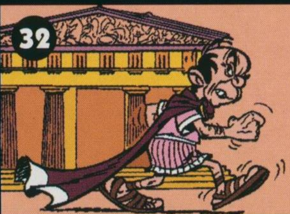
27. Jeu de réflexion : "Coloriages"
Pour recolorier le dessin : cliquer sur une couleur dans la palette proposée sur la droite de l'écran et désigner ensuite la zone à remplir sur le dessin.

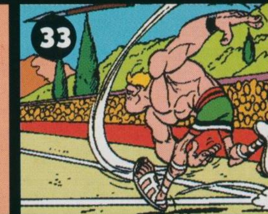




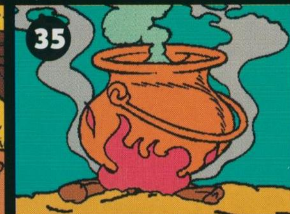






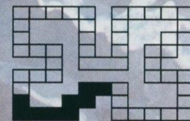








CASES 28 A 36



28. Le boxeur (renvoi automatique du pion sur une autre case)

29. Zérozérosix (Autres cases : 14-41-53)
Le druide-espion dispose d'une panoplie de gadgets qui permettent d'aller directement sur la case de son choix. On peut avancer ou reculer son pion sur la carte générale en utilisant les touches fléchées. Le pion saute automatiquement les cases où il est interdit d'aller.

30. Prison (Autres cases : 5-16-48)
Entrée : on y "tombe" à la suite d'un jet de dé malencontreux... ou à cause de l'infâme Tullius Détritus... Evidemment, le tour se termine là.

Sortie : Au tour suivant, si on n'a pas de potion magique... on doit rester en prison ! Dans le cas contraire, on peut l'utiliser pour briser la porte et sortir. Une fois dehors, le tour se déroule normalement... (lancer le dé, consulter le marbre de route ou la carte...).

31. Question Grèce (voir case 19)

32. Tullius Détritus (voir case 50)

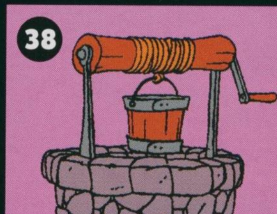
33. Jeu d'action : "Les jeux olympiques"
Pour essayer d'obtenir le jet le plus long, il faut cliquer le plus tard possible (zone verte de la "barre d'énergie") sans que l'athlète ne morde sur la ligne (zone rouge).

34. Case "Repos" (voir case 17)

35. Potion magique (voir case 22)

36. Jeu d'action : "Le fakir"
Pour gagner, il faut traverser en sautant de tapis en tapis en utilisant la touche haut du clavier (saut en avant) et la barre d'espacement (saut sur place).

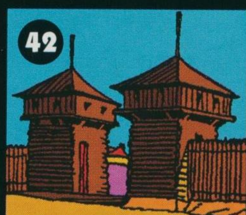










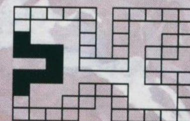








CASES 37 A 45



37. Question Palestine (voir case 19)

38. Le puits (renvoi automatique du pion sur une autre case)

39. Epidemaïs (Autre case : 12)

Le marchand phénicien vend de tout... et surtout des objets touristiques très intéressants. Si on a assez d'argent (3 sesterces), on peut en acheter un (un seul !) à chaque passage.

40. Jeu de réflexion : "Anachronismes"

Chaque écran contient un détail qui n'a rien à faire dans le dessin. Par exemple, un téléphone dans un appartement romain. Une fois trouvé, cliquer dessus ! Selon le niveau le détail est plus ou moins visible !

41. Zérozérosix (voir case 29)

42. Jeu d'action : "Bagarre avec les romains"

Il faut utiliser les touches fléchées pour "donner des baffes" aux romains... Gauche ou droite pour se retourner... Haut pour donner un coup de bas en haut.... Bas pour taper sur la tête ! Pour parer une attaque, faire un coup contraire à celui du légionnaire !

43. Question Egypte (voir case 19)

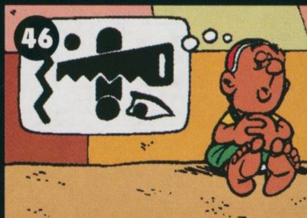
44. Jeu de réflexion : "Les hiéroglyphes de Cléopâtre"

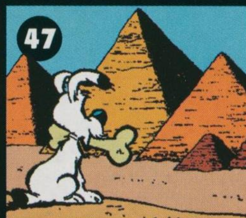
Les hiéroglyphes qui peuvent être utilisés dans la combinaison secrète sont affichés verticalement sur la partie droite. Leur nombre varie avec le niveau.

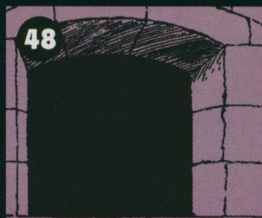
La combinaison proposée doit être construite dans le cartouche inférieur entouré de flèches. Flèches haut-bas : défilement des hiéroglyphes dans la colonne.

Flèches gauche-droite : changement de colonne. Cliquer : Valider une proposition. Celle-ci s'affiche alors dans un cartouche supérieur (hiéroglyphe vert : bien placé - rouge : mal placé - Noir : faux).

45. Case surprise (Autre case : 21)

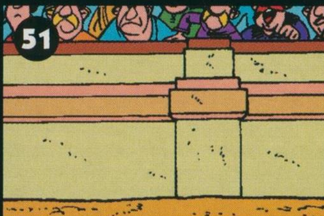










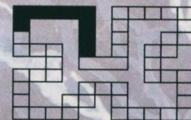








CASES 46 A 54



46. Case Repos (voir case 17)

47. Jeu d'action : "Idéfix dans la pyramide"
Idéfix doit éviter les obstacles qu'il rencontre dans le souterrain.
Flèche bas : il rampe quelques instants.
Flèche haut : il fait un saut.

48. Prison (voir case 30)

49. Question Espagne (voir case 19)

50. Tullius Détritus (Autres cases : 10-32)
Cet ignoble personnage essaie de semer la zizanie entre les joueurs...
Lorsqu'il apparaît, il propose quelquefois un mauvais coup à faire aux autres : leur voler de la potion magique, les déplacer, etc....
Pour désigner la victime, il suffit de cliquer sur le marbre correspondant au nom.
Quelquefois il fait des cadeaux... mais c'est rare.
Et c'est louche !

51. Le taureau (renvoi automatique du pion sur une autre case)

52. Jeu d'action : "Pirates à bâbord !"
Il faut cliquer sur les pirates dès qu'ils apparaissent pour les dégommer. Attention, vivacité exigée ! ...
Le curseur en forme de flèche est inexorablement attiré vers la gauche ou vers la droite... pour accroître la difficulté !

53. Zérozérosix (voir case 29)

54. Potion magique (voir case 22)

Rappel : cliquer = bouton gauche de la souris = appuyer sur la barre d'espacement.

LES CONSEILS DE PANORAMIX

A la fin de la notice se trouve un "marbre de route". Fais-le photocopier en plusieurs exemplaires. Chacun pourra compléter sa feuille et savoir ainsi à tout moment où il en est sans perdre de temps.

Si tu joues seul, pour gagner du temps, choisis l'option "Rejouer" du Menu Principal.
Tu commenceras immédiatement une partie de 120 minutes, niveau moyen, en étant Astérix.

Pour bien jouer, tu dois toujours avoir en tête ce que tu feras si tu tombes sur Zérozérosix.
Profite des moments où les autres jouent pour préparer ton prochain coup !
Sois tout de même prêt à participer à un jeu collectif proposé par Panoramix.

N'utilise jamais une potion magique pour demander une question de rattrapage à Maestria sans être sûr que tu n'as pas déjà l'objet correspondant à ce pays !

Quand c'est ton tour, n'hésite pas à consulter ton marbre de route et l'écran de score pour étudier ta situation et... celle des autres.

Si tu as réuni le nombre d'objets demandés, attention au retour. Si tu dépasses le village, tu devras faire un tour supplémentaire.

Une bonne façon de s'entraîner consiste à faire tout seul une partie à 4 joueurs.
Comme cela tu tomberas plus facilement sur toutes les cases du jeu.

Quand on joue à plusieurs, rien n'interdit de s'entraider ! Par exemple dans le jeu du brouillard, certains peuvent repérer la position d'une partie des animaux...

Dans "Le défi de César" la chance compte, bien sûr, mais il faut avoir également une bonne stratégie. Un exemple : Si tu échoues à une question sur la Gaule, pas besoin de gâcher une potion magique pour te rattraper... Garde ce pays en réserve. Comme cela, s'il ne te reste qu'un objet à rapporter et que tu tombes sur une case "Zérozérosix" tu peux aller sur la case "village" et tu feras d'une pierre deux coups (si tu réponds juste à la question) : gagner l'objet et remporter la partie puisque tu seras déjà revenu au village. Et les autres seront tous doublés au dernier moment !



INFORMATIONS PARENTS

Ce jeu a été conçu pour être utilisé en famille. Il est accessible aux enfants à partir de 7 ans environ.

On peut cependant faire participer des plus jeunes "en équipe".

Plusieurs niveaux sont disponibles et permettent de régler la difficulté des jeux de réflexion d'une part, d'action de l'autre, pour les adapter à chaque joueur. Il est important que les parents jouent à un niveau supérieur pour être handicapés.

Les questions posées par Maestria paraîtront peut-être un peu difficiles. Elles ont été écrites dans ce sens afin de permettre un dialogue entre les participants et une recherche documentaire. De plus, le nombre de questions étant limité, l'apprentissage de la réponse exacte peut être fait par mémorisation des réponses fausses.

Pour permettre de donner une limite à l'utilisation du disque, nous attirons votre attention sur le fait qu'il est possible d'autoriser une partie de durée courte. "D'accord pour que vous jouiez mais faites une partie d'une demi-heure !".

Les enfants peuvent utiliser "Le défi de César" entre-eux mais nous vous conseillons vraiment de faire des parties familiales !

Attention aux bibelots !

Pour mettre de l'ambiance, Panoramix anime quelques jeux collectifs qui provoquent des déplacements des joueurs (être le premier à toucher la boîte de jeu ou l'écran...). Vérifier que celui-ci ne risque pas de tomber et que le vase de porcelaine offert par Belle-Maman n'est pas sur la trajectoire !





CONCEPTION ET REALISATION INFOGRAMES MULTIMEDIA

Réalisation : Bertrand BROCARD
Assisté de Thierry LEDEUL
Gestion des ressources : David CARLOT
Design original : B. BROCARD, C. FAURE et M.A. ALISON
Quiz : Christian NABAIS - Assistante de production : Emmanuelle PERIGAULT-VIGIER

Programmation : Christophe LABOUREAU
avec W. HENNEBOIS, P. CROOKS et J.-N. MEGOZ
Adaptation CD-ROM PC : IKOS : Christophe Brunet
Production CD-ROM PC : Corinne Letellier
Directeur technique : Eric MOTTET

Enregistrement : Studio du Pékinois / Paris
Avec les voix de : R. LEBRUN, G. ROUZIER, E. FRANVAL, B. BOLLET et A. PLUMET

Musiques et numérisation : Thierry CARRON - Bruitages : Studio MIROSLAV PILON

Mise en couleurs : Pierre GIRARDEAU - F. DUMUSOIS - P. CHARPENET
Infographie : Dominique SABLONS
Adaptation graphique avec la participation du Studio LEGRAIN PARTNERS

Studio d'animation : VIT'ANIME - Directeur de production : Jean-Herbert FAUSSAT
Préparation : Olivier ENSELME-TRICHARD - Lay-out : Paul-Henri MICHAUD
Animateurs : V. COPERET, Ph. GLINEUR, A. MAINDRON, P. LAFOND

Merci à Bénédicte, Vincent, Marion, Emilien, Mathilde, Noémie, Julien et leurs parents.

Pour Philips Interactive Media France
Dominique LEMPEREUR, Armelle LOGHMANIAN, Jean-Claude ROCLE

Production : Bruno BONNELL - Janine LANGLOIS-GLANDIER - Jean-Claude LARUE



"Marbre de route" à photocopier

GUIDE PRATIQUE

Avant toute manipulation, lancez "Lisez-moi.exe"

Ce programme vous donne des renseignements sur votre configuration et édite le fichier "Lisez moi.TXT".

Les messages d'erreur listés ci-dessous peuvent apparaître lors de l'installation du jeu ou pendant son déroulement. Ces erreurs sont souvent dues au fait que la configuration matérielle ou logicielle de votre ordinateur ne correspond pas à la configuration requise.

ATTENTION: les solutions proposées ci-dessous ne fonctionnent qu'à partir du DOS. Si vous êtes sous WINDOWS, appuyez sur les touches Alt et F4 simultanément pour accéder au DOS.

PROBLEME: LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

* Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?

Vérifiez tous les éléments de votre configuration en utilisant les programmes d'installation fournis avec les différents matériels.

* Etes-vous équipé de périphériques spéciaux ? Essayez de déconnecter ces périphériques, de réinitialiser l'ordinateur et de recharger le programme.

PROBLEME : LE MESSAGE "Mémoire RAM minimum = 540 Ko" APPARAIT.

* Avez-vous réellement plus de 540 Ko de mémoire libre sous DOS ?

Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM ou tapez l'instruction CHKDSK. Ces deux petits programmes vous indiqueront le nombre d'octets libres dans la RAM.

N.B. : 1 Ko = 1024 octets.

* Pour résoudre les problèmes d'insuffisance de mémoire, vous pouvez essayer

1/ d'optimiser la mémoire,

2/ de supprimer les programmes résidants et créer une disquette de boot minimal.

1/ Optimisation de la mémoire.

- Si vous disposez du programme QEMM (dans ce cas il apparaît dans le fichier CONFIG.SYS), sur la ligne de commande du DOS, tapez la commande OPTIMIZE et appuyez sur RETURN. Si vous disposez du programme EMM386 et si vous utilisez MS-DOS 6.0 ou supérieur, tapez la commande MEMMAKER et appuyez sur RETURN.

Ces deux programmes réorganisent la mémoire en essayant de gagner le plus de place possible.

2/ Avez-vous des programmes résidants en mémoire RAM ?

Les calculettes, les horloges, les antémémoires et accélérateurs de lecteurs de disquettes sont autant de programmes résidants en mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous démarrez votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT.

Pour supprimer ces programmes résidants, nous vous conseillons de créer une disquette de boot minimal qui vous servira à chaque fois que vous voudrez charger le jeu ASTERIX.

PROBLEME: LES MESSAGES "Mémoire EMS minimum = 512 Ko" ou "Pas d'EMS" APPARAISSENT.

* Avez-vous réellement plus de 512 Ko d'EMS ?

Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM. Ce programme vous indiquera le nombre d'octets d'EMS.

N.B. : 1 Ko = 1024 octets.

* Si vous n'avez pas de mémoire EMS ou pas suffisamment et si vous n'utilisez pas QEMM, vérifiez que le programme EMM386.exe soit dans le fichier CONFIG.SYS. Pour cela, utilisez l'éditeur de texte EDIT (EDIT CONFIG.SYS). La ligne suivante doit apparaître dans le listing :

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Enregistrez le nouveau CONFIG.SYS.

BOOT MINIMAL

Munissez-vous d'une disquette vierge formatée (Commande DOS, FORMAT A:/S) et insérez-la dans le lecteur de disquettes A:

Copiez les programmes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque dur sur la disquette (COPY AUTOEXEC.BAT A:).

A l'aide de "EDIT", l'éditeur de texte du DOS, éditez les deux programmes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS (exemple EDIT A: AUTOEXEC.BAT).

Dans chacun des deux programmes, supprimez les commandes qui vous paraissent inutiles en les mettant en remarque (REM).

Conservez les commandes qui concernent la souris (MOUSE), le clavier (KEYB FR, KEYBOARD), le gestionnaire MSCDEX, le lecteur CD-ROM (CD), la carte sonore (SOUND, BLASTER), l'EMS (EMM386).

Vous pouvez mettre en remarque SMARTDRIVE, SIDEKICK etc....

Eteignez alors votre ordinateur puis allumez-le de nouveau en laissant la disquette BOOT minimal dans le lecteur. L'ordinateur va démarrer sur la disquette et libèrera le maximum de mémoire possible.

Lancez le jeu et chargez-le selon la procédure mentionnée dans le paragraphe "Lancement à partir du DOS".

N.B. : Il nous est malheureusement impossible de vous fournir un listing d'AUTOEXEC.BAT et de CONFIG.SYS qui fonctionne à coup sûr avec votre matériel, car chaque ordinateur personnel est un cas particulier.

PROBLEME : PAS DE SON, PAS DE MUSIQUE OU DE MAUVAISE QUALITÉ
LE MESSAGE "Problèmes liés à la carte sonore" APPARAIT

Il est possible que votre carte son soit mal installée. Il est nécessaire que la ligne suivante soit présente dans votre fichier AUTOEXEC.BAT exécuté au démarrage de votre ordinateur : SET BLASTER =...

La fin de la ligne dépend de votre carte son et de votre ordinateur.

Pour que cette ligne soit correctement écrite, vous devez avoir exécuté le programme d'installation de votre carte fourni avec celle-ci. Référez-vous à la documentation de votre carte pour savoir quel est le nom, et comment l'exécuter.

PROBLEME : LES ANIMATIONS PARAISSENT LENTES OU SACCADEES

* Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?

Vous devez disposer d'un lecteur CD-ROM dont la vitesse de transmission des données est de 150 Ko par seconde au minimum.

Si vous constatez que ce taux de transfert est inférieur au taux que votre lecteur de CD-ROM devrait produire (conformément aux indications données sur le manuel de votre lecteur), faites les vérifications suivantes :

- utilisez-vous une interface portable SCSI reliée au port de l'imprimante ? Si c'est le cas, sachez qu'elle réduit généralement le taux de transfert.
- votre lecteur est-il correctement installé ? Vérifiez en particulier les numéros d'interruptions (IRQ) et de port.
- votre driver CD-ROM est-il bien installé ?

Pour le vérifier, reportez-vous au MSCDEX. Le MSCDEX est un programme normalement installé par une ligne dans votre fichier AUTOEXEC.BAT. Il permet au DOS de communiquer avec votre lecteur de CD et offre une mémoire tampon qui permet d'accéder plus rapidement aux données contenues dans les divers répertoires de votre CD-ROM. Pour modifier la quantité de mémoire tampon, utilisez l'option "/M:xx". Nous vous conseillons de choisir xx=15 afin d'optimiser l'accès aux données contenues sur votre CD-ROM et d'obtenir une parfaite fluidité dans les séquences animées.

PROBLEME : LE MESSAGE "Dysfonctionnement du CD-ROM" APPARAIT

* Votre disque ASTERIX est peut-être sale ?

Retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord.
N'utilisez jamais de solvant ou de produit abrasif pour nettoyer votre disque.

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Consommateur :

En France, aux coordonnées suivantes :

Hot line : 01 53 04 60 30
Fax : 01 53 04 60 40
http://www.emme.com

Ou par courrier à l'adresse suivante :

EMME Interactive
48, boulevard des Batignolles
75017 PARIS
FRANCE

Avant de contacter notre service consommateur, veuillez compléter ce tableau afin de faciliter le dialogue.

Type de machine (Microprocesseur 386, 486...)	
Taille maximale du programme exécutable	
Mémoire paginée libre	
Mémoire étendue (XMS) totale	
Type de carte sonore	
Marque et type de lecteur CD-ROM	
Utilisez-vous un compresseur de disque dur ?	
Version de DOS	
Marque de la carte graphique	

Avertissement sur l'épilepsie

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

• Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

• Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans le cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

• Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
• Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
• Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
• En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





ASTERFR5021